

EL RINCÓN DEL ORDENADOR

Colegio Hispania

Propuestas para el proceso de integración curricular de las TIC

- El proceso de integración de las TIC en el currículo necesita de tiempo y obligatoriamente requiere del compromiso activo del equipo directivo del Centro. Además, debe contar con un apoyo permanente, que debería asumir una persona o monitor de informática, que trabajara directamente con los niños en el aula (o, en su caso, del tutor), así como el coordinador de la etapa. Estas personas deberían tener determinados conocimientos tecnológicos y pedagógicos suficientes para solventar problemas sencillos y globales.
- Para optimizar el manejo de las clases, sería deseable que el profesor contara con la asesoría del RMI del centro, competente en el uso de las TIC y capacitado para resolver los problemas técnicos más complejos que se fueran presentando, no solucionables por los responsables del rincón de ordenador.
- Es aconsejable no hacer integración en todas las materias del currículo simultáneamente. Por tanto, se escogen las áreas de Lenguaje, Matemáticas e Inglés por considerarlas fundamentales en la formación de los estudiantes.
- Las materias en las que se van a realizar los Proyectos de Integración (Lenguaje, Matemáticas, Inglés.) disponen en la semana de los períodos de tiempo establecidos por los profesores con anterioridad. Durante ese tiempo, el maestro de la materia dará su clase proporcionando actividades de tipo manipulativo, social y multimedia, de forma alternativa, creando grupos de trabajo que se irán alternando en el tipo de actividades a realizar. Sería aconsejable que, al menos al principio, el maestro pudiera trabajar con el apoyo del monitor de informática en el aula.
- Cada vez que se inicia el aprendizaje de un nuevo recurso o actividad multimedia, se dedican algunas sesiones de la clase a realizar "Actividades" especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas para trabajar con ella. El tiempo del entrenamiento podrá variar entre unos minutos o varias sesiones, dependiendo de la complejidad de la tarea.
- Una vez que los alumnos sean capaces de trabajar con la actividad de forma autónoma, lo harán por turnos (preparados con anterioridad) en el rincón del ordenador. Cuando todos los alumnos hayan completado la tarea, se destinará un tiempo para que el profesor verifique el avance del alumno (si concluyó la tarea o la dejó a medias, si contiene o no errores…). En caso de detectar algún problema, podrá dedicar un tiempo extra para profundizar en los conceptos informáticos o curriculares que no estén suficientemente claros para los niños.
- Es importante tener en cuenta que antes de utilizar el ordenador con determinados centros de interés, se debería haber trabajado en clase el tema que se va a trabajar. El objetivo de este tipo de materiales multimedia es reforzar y clarificar esos conceptos, profundizar en ellos o tratarlos desde una perspectiva diferente.
- Otros centros de interés pueden iniciarse, sin embargo, directamente con el ordenador, sin que se hayan cubierto las bases del tema en clase con anterioridad. El objetivo de este tipo de tareas consiste en explorar o investigar el tema, para comparar después los hallazgos de los niños, de modo que construyan y descubran por sí mismos los contenidos que desean tratar en la clase. Esto permite que el niño descubra los conocimientos previos que tiene sobre el tema, y los pueda modificar, dando pie a que pueda elaborar sus propias conclusiones.
- Para que la integración tenga éxito es fundamental que las instrucciones que reciben los estudiantes sobre las tareas a realizar sean muy claras. El maestro debe asegurarse que las entienden y solicitarles que las repitan en sus propias palabras antes de que comiencen a trabajar en el rincón del ordenador.
- En el momento de evaluar, el maestro se encargará de valorar si es adecuado el uso del recurso informático que se utiliza (si hay un monitor de informática, realizará esta evaluación). También se

evalúa el contenido del trabajo elaborado por el estudiante y la claridad en la exposición del mismo (si hay un monitor de informática, será el tutor quien evalúe esto).

- Es importante que en las tareas que se lleven acabo en los cursos más avanzados (4-5 años) se utilicen las competencias tecnológicas que se hayan adquirido en los cursos anteriores, para que puedan reforzarlas.
- Debe existir una coordinación continua entre todos los profesores de la etapa que tuvieran integrado el ordenador en el aula. El monitor de Informática (si lo hay), el coordinador de etapa y el tutor deben realizar reuniones quincenales de seguimiento. En ellas, se revisarán las actividades multimedia que se tienen previstas para trabajar el currículo y las destrezas básicas de Infantil, se acordarán los proyectos a realizar y se discutirán los progresos, las dificultades y las ideas que vayan surgiendo al respecto. Sería importante que se incluya el tiempo necesario para estas reuniones dentro de la carga académica de los maestros participantes, haciendo que coincida la disponibilidad de tiempo de todos con la hora en que se lleva a cabo la reunión. Se realizará un registro de los cambios metodológicos y sugerencias que se manifiesten durante la reunión.
- También debería realizarse mensualmente o bimensualmente otra reunión dedicada a Tecnología a la que asisten: el jefe de estudios correspondiente a la etapa, el coordinador de etapa, el RMI, y el maestro que realiza la integración en el aula del rincón del ordenador. En esta reunión serviría para hacer un seguimiento general a la propuesta de integración de las TIC en el currículo, analizando el registro de las reuniones quincenales, planteando nuevos proyectos y se evaluando el cumplimiento de los objetivos establecidos.

Materiales

- Ordenador, pantalla grande, ratón pequeño (adaptado al tamaño de la mano del niño), altavoces (y auriculares), impresora (y escáner).
- Mesa de trabajo con ruedas que se pueda desplazar para cambiar de lugar al centro de la clase o al rincón, a la altura de los niños, con bandeja de teclado, para apartar éste cuando no sea necesario, y dejar más espacio en la mesa para el ratón.
- Mesas a su altura o, si son altas, los niños pueden trabajar de pie (recomendaciones del CNICE para el uso de TIC en el aula de Infantil). Silla adaptada al tamaño de los niños.
- Software adaptado al currículo, así como a las destrezas informáticas de los niños.

Lugar

- Según la conexión a red del aula.
- Cerca de la mesa del profesor, para mayor control.
- Separado de la zona de trabajo, para evitar las distracciones de los compañeros.
- Iluminado, pero cuidando los reflejos de las ventanas.
- Con suficiente espacio para colocar a la vista la impresora, de modo que comprendan el proceso de impresión como resultado de su trabajo.
- Conclusiones: ver anexo "Distribución Rincón del Ordenador".

Sugerencias metodológicas

- Manejar el trabajo en el ordenador como una herramienta o recurso más, no como premio.
- El uso del ordenador les ayuda a reforzar sus conocimientos y a adquirir otros nuevos, pero NUNCA puede sustituir el trabajo manipulativo.

- Es conveniente crear un Calendario de Trabajo con el Ordenador, de carácter semanal, en donde cada niño pondrá un gomet junto a su imagen o nombre, cuando termine la tarea asignada. De ese modo, se lleva un control de quién trabajó en cada tarea.
- Utilizar el ordenador supone aceptar unas "Normas de uso", que han de conocer los niños de forma previa al uso del ordenador. Dichas normas, llevarán pictogramas fácilmente reconocibles por los niños. Se colocarán en una cartulina y se pegarán en un lugar visible en el rincón del ordenador. Las normas de uso del ordenador deben crearse entre los niños y la maestra, a principio de curso.

Ejemplo de Normas de Uso del Ordenador (en 3 años o el primer año del Rincón del Ordenador):

- Sólo se puede hacer la actividad que dice la profesora.
- Cuando termino la actividad, le paso el ratón a mi compañero y espero mi turno.
- La profesora es la única que puede encender el ordenador.
- El ratón se coge con cuidado y se trata bien.
- Se hace clic en el botón del ratón que tiene un puntito.
- La pantalla no se toca con los dedos.
- La profesora pone y saca los CDs y yo no puedo tocarlos.
- La profesora explica el juego y yo aprendo cómo se juega.
- Si no escucho lo que tengo que hacer, luego no sé cómo se juega.

Usos

Incorporar plenamente el juego didáctico multimedia al currículo contribuirá a que las clases sean más distendidas; los alumnos aprenderán de los errores cometidos y quedarán sorprendidos por el cambio de ritmo que le han aportado este tipo de actividades; el ritmo de la clase y la actitud del alumno mejorarán.

- Para apoyar al vocabulario y las unidades didácticas que se trabajan.
- Para trabajar sonidos, canciones, cuentos (especialmente, con formato multimedia) y películas.
- Para trabajar contenidos multimedia de apoyo a las destrezas básicas, siempre acordes a la edad del niño.
- Para homogeneizar conocimientos sobre un determinado bloque, afianzarlos y repasarlos una vez transcurrido un tiempo.
- Para detectar dificultades y planificar tareas y ejercicios que contribuyan a resolverlas.
- Para abordar algunos temas con una alternativa, cuando determinadas dificultades impida tratar todas o determinadas unidades didácticas en clase.

Horarios

- Puesto que es necesario repartir el uso del ordenador entre 3 clases, el tiempo de uso quedará limitado al horario establecido entre las tutoras.
- Como idea inicial, sin base de experiencia práctica, se considera como el momento más idóneo para trabajar antes del recreo, de 9-10 h., inmediatamente después de la asamblea inicial. O bien, durante la mañana (a determinar, según la práctica diaria).
- Será necesario:
    - Confeccionar un horario para su uso en las 3 clases de cada nivel.
    - Confeccionar un horario para su uso entre los niños (Calendario de Uso Semanal).
        - Cada día trabaja un grupo.
        - El viernes trabajan los que han faltado durante la semana y/o aquellos que necesitan un refuerzo educativo.

Organización

- La clase se organizará en 4 grupos de trabajo de 4-6 alumnos.
- Creemos que una distribución idónea es de dos niños por ordenador: con uno por ordenador interactúan menos; tres por ordenador sólo es aconsejable cuando el grupo se queda cojo. En determinadas tareas, también se puede trabajar de forma individual o en grupo.
- Cada tipo de organización conllevará una serie de pautas añadidas a las Normas de Uso del Ordenador.
  - Trabajo por parejas o individual:
    - Si sólo se permite hacer una actividad, cuando se termina la tarea se avisa a la maestra y pasa otro niño. En ese caso, NO se puede salir de la pantalla de la tarea.
    - Si se permite explorar el programa y elegir una actividad para jugar, sólo se puede elegir UNA actividad. La actividad elegida se debe terminar. Si no se quiere seguir, pasa el turno a otro compañero (para evitar que estén entrando y saliendo de las tareas sin terminarlas y sin dejar jugar a su compañero).
    - Cuando el niño termina de jugar, pone una pegatina o gomet en el calendario de trabajo de la semana.
  - Trabajo en grupo:
    - Todos los niños se sientan en el suelo, en círculo delante del ordenador, y escuchan a la maestra.
    - La maestra saca 2-3 niños a jugar delante de todos (sobre todo, al principio del uso del ordenador).
    - Una vez que el grupo comprende y practica la tarea de forma grupal la maestra indica a qué grupo le toca trabajar.

Rol del alumno

- Es el protagonista de la enseñanza y es consciente de que aprende.
- Se fomentará la tutorización entre iguales (mayor-mayor, mayor-pequeño): enseñar preguntando, mostrando, comprobando, experimentando…
- Realizar siempre un control de quién ha trabajado: los niños colocarán gomets en un registro de actividades trabajadas, que puede estar en la pared, en el rincón del ordenador.
- Puede acudir al profesor para que le resuelva situaciones de conflicto.
- Cederá el turno a su compañero, cuando termine la actividad.

Rol del profesor

- Previamente, definirá las actividades previstas para que trabaje cada grupo (1 grupo cada día de la semana), tratando siempre que las actividades complementen el trabajo previsto en la programación del aula.
- Conocerá la actividad a trabajar ANTES de que trabajen los niños, para poder tener claras las respuestas ante sus peticiones de ayuda.
- Explicará al gran grupo cómo realizar la actividad, antes de iniciar la actividad por grupos.
- Después de esto, su participación se reducirá a breves intervenciones por parte del profesor, sólo si es necesario, para resolver dudas o situaciones de conflicto.
- Comprobará que cada niño coloque su gomet en el registro de actividades trabajadas, hasta que adquiera ese hábito. Después, lo revisará al finalizar la tarea del grupo.

- Estará pendiente, sobre todo al inicio de la introducción del ordenador en el aula, del buen manejo del ratón, corrigiendo a los niños si no lo cogen correctamente.
- Valorará el trabajo realizado por los niños, ya que el esfuerzo de aprendizaje que hacen los alumnos mientras "juegan" es notable. Además, la probabilidad de concluir un juego o actividad y los conocimientos que desarrolla están correlacionados. Por tanto, es justo recompensar al alumno por las destrezas y contenidos aprendidos. Puede premiar la finalización de la actividad, la evaluación que realice el juego del trabajo del alumno (si incluye informe de usuario) o ambas cosas.

Fuente de algunos datos para la integración de TICs: ***Fundación Gabriel Piedrahita Uribe - INSA***